

## **BAB III**

### **METODOLOGI**

#### **3.1. Gambaran Umum**

“*Sound of Rain*” merupakan film animasi 3 dimensi dengan tema hubungan antara seorang ojek payung, seorang ibu dan anaknya. Film ini memiliki *genre drama*. Jenis metodologi yang digunakan bersifat kualitatif dimana penelitian ilmiah berfokus kepada studi literatur dan penelitian dari sumber referensi.

##### **3.1.1. Sinopsis**

“*Sound of Rain*” bercerita mengenai seorang ojek payung bernama Eza yang sedang bekerja di daerah stasiun kereta. Saat beristirahat, dia bertemu dengan Mia – yang merupakan seorang pegawai kantoran berumur 42 tahun – di sebuah halte bus. Mia pun menjadi pelanggan Eza.

Tujuan Mia adalah untuk bertemu anak perempuannya yaitu Sandra, dimana mereka sudah tidak pernah bertemu selama bertahun tahun karena Mia dan suaminya telah bercerai.

Sandra adalah anak perempuan yang sedang berulang tahun menjadi 17 tahun di hari itu. Sandra melihat ucapan ulang tahun dari teman temannya. Namun, tidak ada ucapan dari ibu kandungnya sendiri yang merupakan Mia

Eza dan Mia berjalan di jalan alun alun Kota Tua. Melakukan pekerjaanya, Eza melindungi Mia dari air hujan, Mia terlihat murung selama perjalanan, mulai terbuka dan tersenyum terhadap Eza

Sesampai di destinasi, Mia mengetuk pintu sebuah rumah dan disapa oleh ekspresi terkejut Sandra. Mia memberikan Sebuah kotak yang ia genggam erat selama perjalanan.

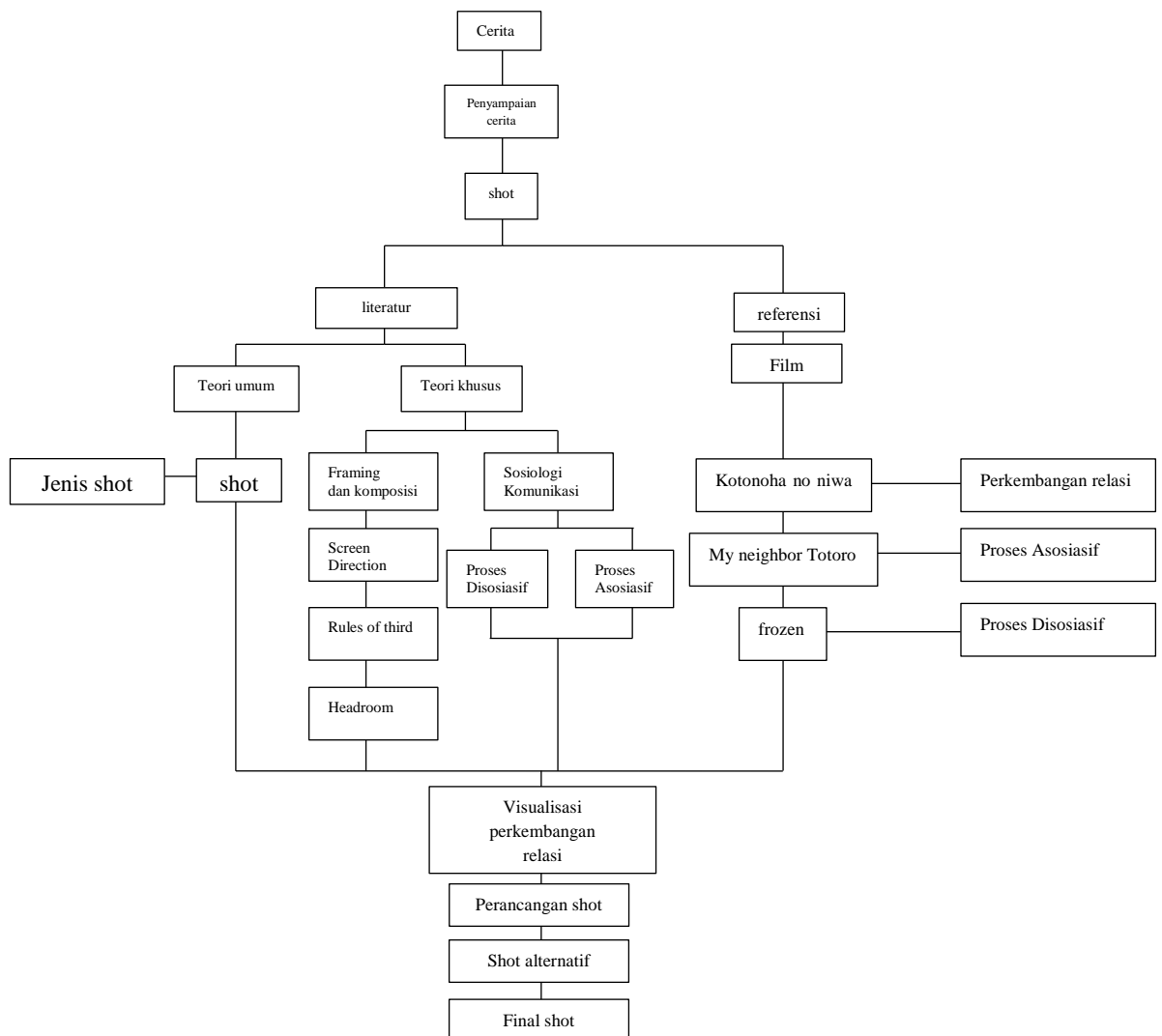
Penuh dengan emosi, Sandra menutup pintu rumahnya. Mia yang terkejut atas penolakan dari anak satu satunya itu mulai mengeluarkan air mata dan berjalan pergi di tengah hujan sesudah menaruh kotak kue tersebut di depan rumah Sandra. Eza yang melihat kejadian itu memutuskan untuk menolong memperbaiki hubungan Sandra dan Mia. Eza menemui Sandra lalu memberikan kado dari Mia. Kotak yang berisi kue ulang tahun itu membuat Sandra sadar di dalam lubuk hatinya dia masih menyayangi ibunya dan begitu pula sebaliknya, dengan bantuan Eza dan payungnya, Sandra dan Eza mengejar Mia.

Saat Mia dan Sandra bertemu kembali, keduanya berpelukkan erat di tengah hujan. Film diakhiri dengan Eza yang melihat pemulihan relasi antar seorang ibu dan anak, lalu tersenyum lebar.

### 3.1.2. Posisi Penulis

Pada proyek tugas akhir “*Sound of Rain*”, posisi penulis adalah sebagai perancang *shot* dan juga sebagai *storyboard artist*. Penulis juga memiliki role sebagai *layout artist*, *render artist* dan *animator*.

### 3.2.Tahapan Kerja



gambar 3.1. Skematika Perancangan

(Dokumentasi pribadi)

### 3.2. Hasil Observasi

Penulis akan melakukan observasi terkait dengan *shot* yang berhubungan dengan *shot* yang dibutuhkan dalam film “*Sound of Rain*” pada beberapa film yang diantaranya adalah *Kotonoha no Niwa*.

#### 3.2.1. *Kotonoha No Niwa*

“*Kotonoha No Niwa*” merupakan film animasi 2D buatan Comix Wave Films dan disutradai oleh Makoto Shinkai. Film ini dapat dengan baik memvisualisasikan perkembangan relasi melalui komposisi *shot* yang berupa tata letak tokoh dan juga tata letak kamera, dimana adanya dua tokoh yang saling tidak mengenal sampai akhirnya mereka menjadi kerabat baik. Serupa dengan “*Sound of Rain*” dimana karakter Eza dan Mia yang awalnya adalah asing lama kelamaan menjadi dekat.

Judul Film : *Kotonoha No Niwa*

Durasi : 46 menit

Tahun Rilis : 2013

Sutradara : Makoto Shinkai

Genre : *Slice of Life, Psychological, Drama, Romance*

Sinopsis : Di suatu pagi yang hujan di Tokyo, Takao Akizuki, seorang pengerajin sepatu, memutuskan untuk bolos kelas untuk merancang sepatu di sebuah taman yang indah. Disinilah ia bertemu dengan Yukari Yukino, wanita cantik yang misterius, untuk pertama kalinya. Takao menawarkannya untuk

membuatnya sepatu maka Takao terus bertemu dengan Yukari sepanjang musim hujan, tanpa menyadari bahwa masing masing saling menyembunyikan kekhawatiran mereka. Tetapi akhirnya, musim hujan berakhir dan hubungan mereka menemui titik akhir.

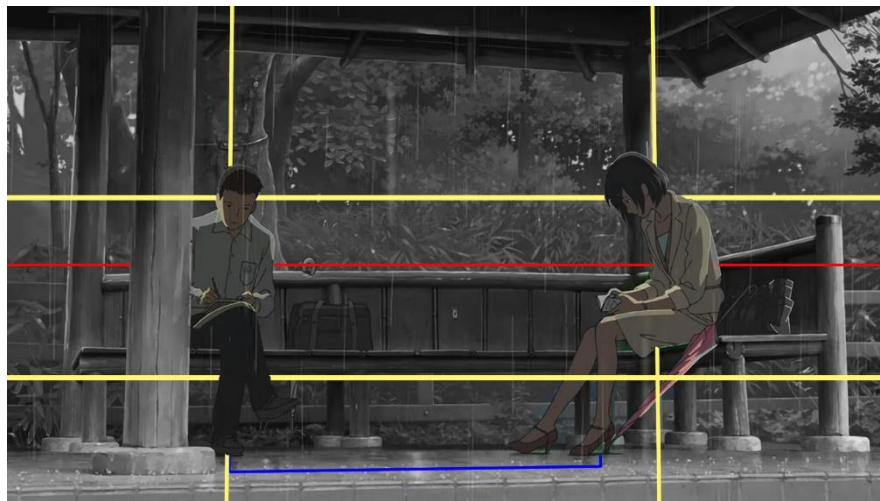
Setelah melakukan observasi film animasi *Kotonoha no Niwa*, penulis melakukan observasi terhadap beberapa *shot* dimana kedua tokoh pertama kali bertemu dengan menggunakan teknik *long shot*, pegunaan prinsip komposisi tata letak karakter dan juga penggunaan *simple shot* yang menurut Bowen dan Thomson adalah *shot* yang tidak memiliki pergantian *focal length* (*zoom*), tidak memiliki *tilt* dan *panning* dan juga tidak memiliki pergerakan kamera. *Shot* ini menunjukkan subjek bergerak dengan cara yang *simple* di layar yaitu dengan cara berdiri diam tanpa pergerakan.



Gambar 3.1. Referensi tata letak karakter.

(*Kotonoha no Niwa*, 2013)

Dalam *shot* ini juga dapat di ambil sebuah informasi bahwa Yukari datang dengan payung merahnya dan berniat untuk menetap sebentar di dalam gubuk kecil itu, sedangkan Takao yang tidak terlihat memiliki payung terlihat sedang menggambar untuk menghabiskan waktu sambil menunggu hujan mereda.



Gambar 3.2. Breakdown komposisi dalam shot “Kotonoha no Niwa”.

(*kotonoha no Niwa*, 2013)

Menurut Brown (2013) mengatakan bahwa *wide shot* adalah jenis *frame* dimana kita bisa melihat keadaan sekitar dan ini membuat semua relatif ke subjek. Dapat dilihat pada gambar 3.2. bahwa penempatan tokoh pada *shot* ini berjarak lumayan jauh dan Menurut Uchyana (2002), interaksi sebagai proses komunikasi pada hakikatnya adalah proses penyampaian pikiran, atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan cara verbal ataupun non verbal. Dan bisa terlihat tidak adanya interaksi yang dilakukan antara dua tokoh, yang menunjukkan kesan bahwa mereka berdua bukanlah kerabat atau orang yang saling mengenal. Dan oleh karena itu dalam *shot* ini tidak ada proses interaksi asosiasif maupun disosiasif pada *shot* ini.

Dalam penggunaan *long Shot* pada *shot* ini, adanya sebuah komposisi yang berupa garis yang bisa di tarik lurus di daerah lutut dan juga mata kedua karakter. Menurut Jacob (1926) itu lah yang disebut sebagai *Matching Eye-Line*,

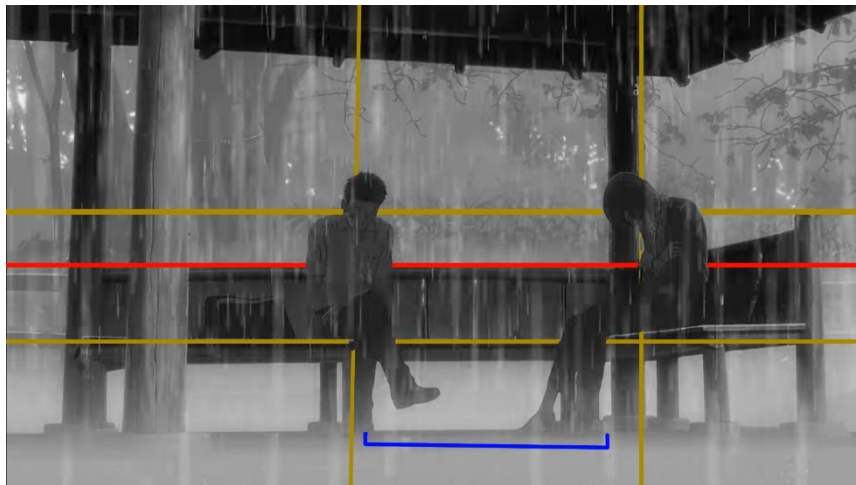
garis itu berguna untuk mendapatkan kesan bahwa mereka berdua ialah karakter yang sama penting dalam cerita dan mereka terkait satu dengan yang lainnya pada cerita.

Lalu terjadinya pengulangan jenis *shot* pada film yang disebut oleh Jacob (1926) sebagai *matching angles*, dimana *shot* ini memiliki kesamaan angle dan juga peletakan kamera untuk menciptakan kesan paralel antara dua *shot*.



Gambar 3.3. Referensi tata letak karakter.

(*Kotonoha no Niwa*, 2013)



Gambar 3.4. *Breakdown* komposisi dalam *shot* “Kotonoha no Niwa”

(*Kotonoha no Niwa*, 2013)

Bila di bandingkan dengan *shot* sebelumnya, dalam *shot* ini posisi Takao telah berubah menjadi lebih dekat dengan Yukari. Tetapi mereka belum menunjukkan kontak mata dan masih sibuk dengan urusannya masing-masing, Informasi yang bisa didapatkan dalam *shot* ini terlihat bahwa Yukari tidak membawa payungnya. *Shot* ini menceritakan bahwa Yukari sengaja untuk tidak membawa payung supaya ia bisa menemui Takao dan terjebak dalam gubuk kecil itu berdua pada saat hujan. Menurut Bungin (2006) Proses asosiasi adalah proses yang terjadi dengan adanya saling pengertian dan kerja sama timbal balik antara individu atau kelompok satu sama lainnya. Proses ini menghasilkan pencapaian tujuan Bersama. Dan oleh karena itu sudah terjadi proses asosiasi pada *shot* ini terlihat bahwa Takao ingin menemui Yukari dan Yukari juga ingin menemui Takao.

Setelah Yukari dan Takao mengenal satu sama lain lebih dekat, *shot* pada gambar 3.6. digambarkan dengan *angle* yang berbeda dari sebelumnya. Pada *shot*



ini terlihat jelas adanya komposisi yang *balanced* berupa kesimetrisan yang terjadi pada *frame* dan juga bentuk kotak yang membuat *framing* dalam *shot* ini.



Gambar 3.5. Referensi tata letak karakter.

(*Kotonoha no Niwa*, 2013)



Gambar 3.6. *Breakdown* komposisi dalam *shot* "Kotonoha no Niwa".

(*Kotonoha no Niwa*, 2013)

Pada gambar 3.6. dapat dilihat akhirnya Yukari dan Takao melakukan kontak mata yang merupakan *matching eyeline*, jarak antara mereka berdua sudah menjadi

dekat bila dibandingkan dengan dua *shot* sebelumnya dengan mereka berdua saling berinteraksi langsung satu dengan yang lainnya.

Oleh karena itu bisa disimpulkan dari Analisa film Kotonoha no niwa dapat dilihat perkembangan relasi yang terjadi pada karakter Takao dan Yukari terjadi karena penggunaan komposisi *shot* yang meliputi elemen seperti penggunaan *longshot* pada kamera, adanya *screen direction* seperti *matching angles* dan *matching eyeline*, lalu pemanfaatan tata letak karakter dalam *frame* dan interaksi yang mereka lakukan dalam *shot*.

### **3.2.2. *My Neighbor Totoro***

“*My Neighbor Totoro*” merupakan film animasi 2D dari studio Ghibli dan disutradai oleh Hayao Miyazaki. Film animasi dua dimensi ini dijadikan sebagai referensi film animasi “*Sound of Rain*”, dikarenakan penggunaan *angle* kamera yang menunjukkan interaksi antar tokoh diperlihatkan dengan *shot* yang baik dan juga menarik.

Judul Film	: My Neighbor Totoro
Durasi	: 1 jam 26 menit
Tahun Rilis	: 1988
Sutradara	: Hayao Miyazaki
Genre	: <i>Adventure, Comedy, Supernatural</i>

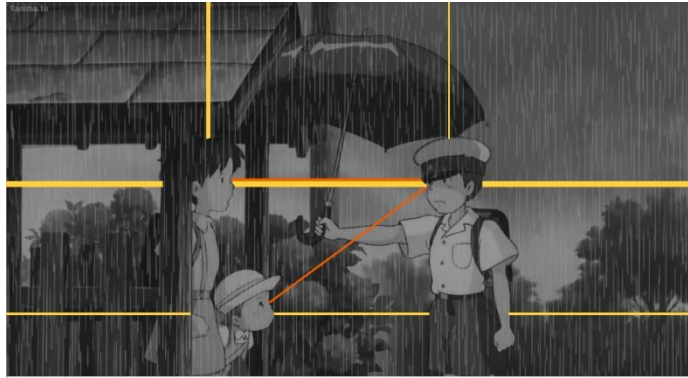
Sinopsis : Dengan *setting* pada tahun 1950 di Jepang, Tatsuo Kusakabe baru saja berpindah rumah dengan dua anak perempuannya, Satsuki dan Mei, ke pedesaan agar mereka bisa lebih dekat menemui ibunya yang sedang berada dirumah sakit karena penyakitnya. Setelah kedua perempuan itu terbiasa dengan kehidupan di pedesaan, Mei bertemu dengan sebuah mahluk yang mirip dengan kelinci di taman rumahnya. Mei mengejar mahluk itu ke dalam hutan dan disitulah dia bertemu dengan Totoro, sebuah mahluk spiritual raksasa yang tinggal di dalam hutan yang akhirnya menjadi teman Mei, tidak lama Satsuki juga bertemu dengan Totoro, kedua gadis itu akhirnya menemukan hidup mereka dengan banyak kejadian yang tidak masuk akal dan bertemu banyak mahluk spiritual.

Setelah dilakukan observasi terhadap film animasi *My Neighbor Totoro*, dapat terlihat beberapa *shot* yang menggambarkan relasi yang berupa proses asosiasif antara tokoh dan memiliki kesamaan yaitu digunakannya *long shot*, *medium shot* dan tidak memiliki jenis *shot* berupa *simple shot* dengan *angle eye level*.



Gambar 3.7. Referensi proses asosiasif

(*My Neighbor Totoro*, 1988)



Gambar 3.8. *breakdown* komposisi dalam film “*My Neighbor Totoro*”

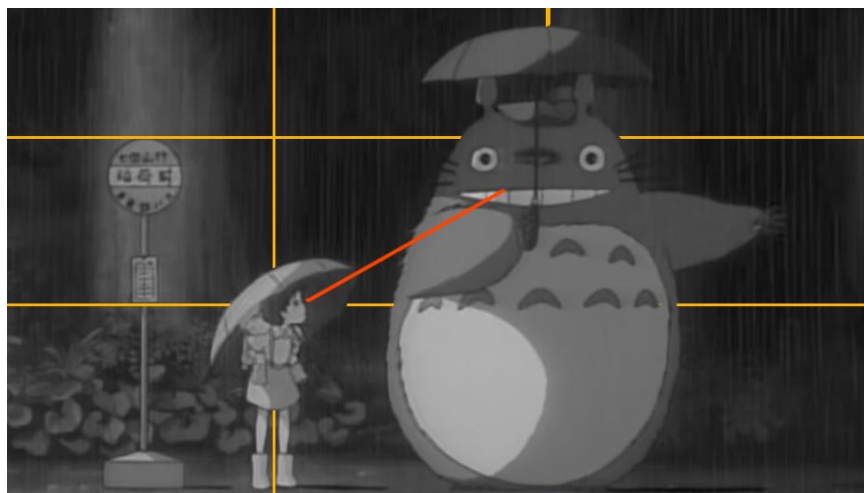
(*My Neighbor Totoro*, 1988)

Dilihat dari gambar 3.8. *shot* tersebut menggunakan *Medium shot* dengan *angle* kamera yang berupa *eye level* dan juga penggunaan *still shot*. *Shot* ini dapat digolongkan kedalam *simple shot* karena minimnya pergerakan kamera. Dengan *angle* kamera yang seperti ini, kita bisa melihat interaksi setiap tokoh dan juga relasi diantaranya dimana tokoh adik dan kakak divisualisasikan saling berdampingan dan tokoh anak laki laki yang memberikan mereka payung, menggambarkan bahwa ia ingin menolong kedua kakak beradik tersebut. Hal ini diperkuat juga dengan *matching eyeline* yang terjadi antara tiga tokoh lalu visualisasi terhadap anak laki laki yang ingin menolong karakter kakak dan adik pada *shot* ini merupakan bentuk dari proses asosiasif atau proses yang terjadi dengan adanya saling pengertian dan kerja sama timbal balik antara individu tau kelompok satu sama lainnya. Proses ini menghasilkan pencapaian tujuan Bersama.



Gambar 3.9. Referensi proses asosiasi.

(*My Neighbor Totoro*, 1988)



Gambar 3.10. *breakdown* komposisi dalam film “*My Neighbor Totoro*”

(*My Neighbor Totoro*, 1988)

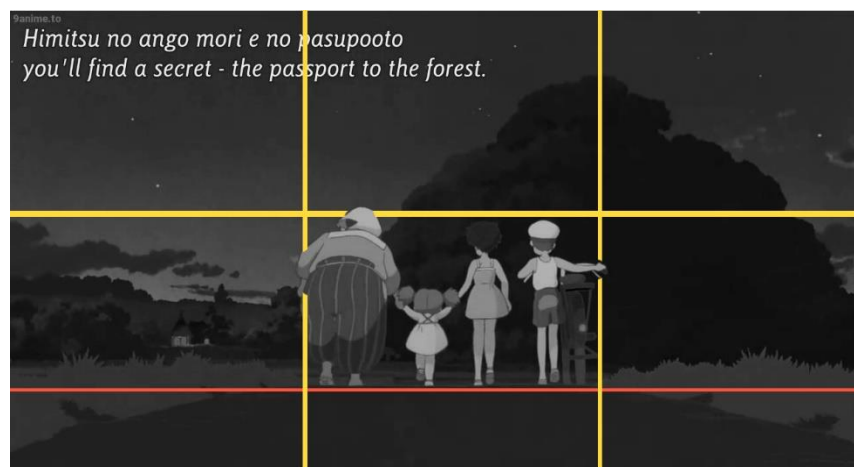
Dapat dilihat di gambar 3.10. bahwa Teknik pengambilan *shot* dengan menggunakan *longshot* dengan menggunakan pergerakan kamera *still* dan juga adanya *matching eyeline* antara mata karakter kakak kepada Totoro digunakan dalam *shot ini*. Ketika si kakak memberikan payung kepada Totoro dan Totoro

dengan senang menggunakan payung tersebut telah terjadi sebuah proses asosiasi kembali antara karakter Totoro dan si Kakak.



Gambar 3.11. Referensi proses asosiasi.

(*My Neighbor Totoro*, 1988)



Gambar 3.12. *breakdown* komposisi dalam film “*My Neighbor Totoro*”

(*My Neighbor Totoro*, 1988)

Pada gambar 3.12, dapat dilihat kembali penggunaan *longshot* dan juga penggunaan *matching eyeline* antara keempat karakter yang berada dalam *shot*. *Shot* ini divisualisasikan dengan komposisi yang berada di tengah *frame* yang menandakan kedekatan relasi antar tokoh yang sedang berjalan. Disini keempat

karakter sedang pulang kerumah sambil berpegangan tangan dan oleh karena itu shot ini memiliki interaksi yang termaksud proses asosiasi.

Dapat disimpulkan bahwa Analisa film berjudul *My Neighbor Totoro*, dalam film ini banyak *shot* yang menggambarkan interaksi yang merupakan sebuah proses asosiasi atau interaksi antara individu yang menimbulkan kesan positif antara dua pihak, dan dalam *shot shot* yang di Analisa adanya kemiripan antar *shot* yaitu penggunaan *angle eye level*, dengan jenis shot *longshot* yang memiliki pergerakan kamera *still* ditambah dengan adanya *matching eyeline* antara karakter yang sedang berinteraksi

### 3.2.3. Frozen

“*Frozen*” merupakan film tiga dimensi yang disutradarai Chris Buck pada tahun 2013. Film ini dijadikan sebagai referensi untuk film “*Sound of Rain*” dalam interaksi proses disosiasi.

Judul Film : *Frozen*

Durasi : 1 jam 46 menit

Tahun Rilis : 2013

Sutradara : Chris Buck

*Genre* : *Adventure, Comedy, Family* Sinopsis : Anna si pemberani bekerja sama dengan manusia gunung bernama Kristoff dan juga rusanya bernama Sven. Mereka berpetualan untuk menemukan kakak dari Anna yaitu Elsa.



*Frozen* adalah cerita animasi tentang kekeluargaan dan juga petualangan antara karakter karakternya.

Pada film animasi “*Frozen*”, dapat terlihat adanya interaksi berupa proses disosiasif atau menurut Bungin (2006) proses oposisi atau perlawanan yang dilakukan antar individu dan antarkelompok dalam proses sosial dalam film ini merupakan karakter Anna dengan kakaknya yaitu Elsa.



Gambar 3.13. Referensi proses disosiasif.

(*Frozen*, 2013)



Gambar 3.14. *breakdown* komposisi dari film “*Frozen*”.

(*Frozen*, 2013)

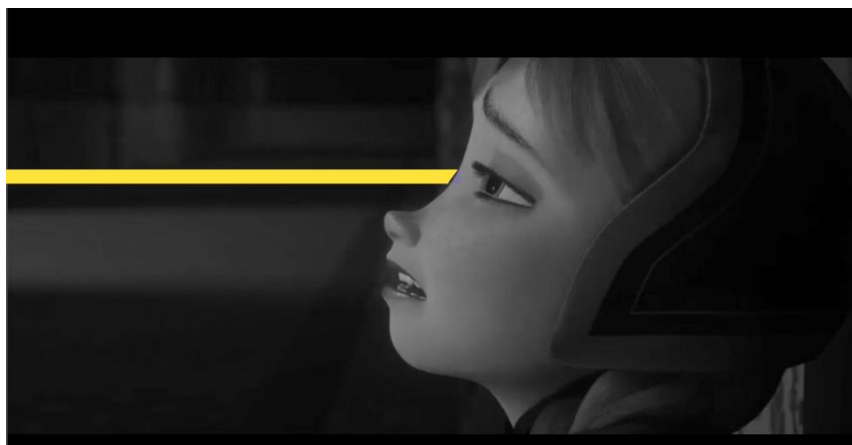


Pada gambar 3.14. dapat dilihat penggunaan *medium shot* dan juga komposisi yang dibatasi dengan pintu untuk menimbulkan kesan penolakan terhadap karakter Anna, Anna disini sedang mencoba untuk membujuk kakaknya Elsa untuk bermain bersamanya namun gagal dan oleh karena itu telah terjadi sebuah interaksi antara Anna dengan Elsa yaitu interaksi proses disosiasi antara mereka berdua.



Gambar 3.15. Referensi proses disosiasi.

(*Frozen*, 2013)



Gambar 3.16. *breakdown* komposisi dari film “Frozen”

(*Frozen*, 2013)

Dilihat pada gambar 3.15. dalam *close up* shot terlihat karakter Anna sedih karena dia telah ditolak oleh kakaknya Elsa dan dia terpojok dipintu kamar Elsa, berbeda dengan Analisa film sebelumnya disini terjadi kebalikan dari *matching eyeline* dimana kedua arah mata karakter saling berlawanan satu samain lain seperti yg bisa di bandingkan dari gambar 3.16. dan gambar 3.18, menimbulkan kesan yg saling oposisi dan interaksi inilah yg termaksud dengan proses disosiasif antara dua karakter Anna dan Elsa dalam film “Frozen”.



Gambar 3.17. Referensi proses disosiasif.

(Frozen, 2013)



Gambar 3.18. Referensi *breakdown* komposisi dari film “Frozen”.

(Frozen, 2013)

Pada gambar 3.18. terlihat *close up shot* yang memiliki kebalikan dari gambar 3.16. dimana kali ini *shot* memperlihatkan Elsa yang menghadap kearah kebalikan dari Anna, oleh karena komposisi *headroom* yang saling kontras satu sama lain maka terjadilah kesan penolakan yang kuat dalam visualisasi dan kuatnya interaksi dari proses disosiasi yang baik.

Oleh karena itu disimpulkan dalam Analisa film animasi 3D “Frozen” adalah dalam penggunaan *shot* untuk menciptakan kesan opsisi berupa interaksi disosiasi digunakanlah jenis *shot* berupa *medium shot* dan juga *close up* dengan komposisi karakter yang dibatasi sebuah tembok atau pintu dan setiap karakter memiliki *Headroom* yang kontras satu sama lain.

### **3.3. Proses Perancangan**

Setelah melakukan studi literatur, melakukan observasi dan mencari referensi dilakukan tahap perancangan *shot*, tahap selanjutnya berawal dari perancangan *script* cerita yang telah disepakati oleh anggota kelompok dan dosen pembimbing. Setelah itu, *script* tersebut divisualisasikan menjadi *storyboard*. Fokus pembahasan adalah empat panel *shot*, dimana empat *shot* ini memiliki tujuan yang serupa yaitu memvisualisasikan perkembangan relasi antara karakter Eza ke Mia serta interaksi karakter Mia ke Sandra. Terdapat eksperimen seperti beberapa alternatif *shot* dalam proses perancangan *shot* ini.

### 3.3.1. Shot List

Tabel 3.2. Shot List

<i>Shot #</i>	<i>Shot Type</i>	<i>Camera Movement</i>	<i>Description</i>
<i>Scene 2 Shot 2</i>	<i>Long shot</i>	<i>Still</i>	Establish <i>shot</i> untuk menunjukkan tokoh Eza dan Mia
<i>Scene 5 Shot 10</i>	<i>Long shot</i>	<i>Zoom out</i>	Eza dan Mia berdiri diatas jembatan.
<i>Scene 6 Shot 8</i>	<i>Medium shot</i>	<i>Still</i>	Sandra hendak membuka pintu untuk Mia.
<i>Scene 6 Shot 12</i>	<i>Medium shot</i>	<i>Dolly</i>	Kedua Mia dan Sandra terlihat sedih.

### 3.3.2. Scene 2 Shot 2

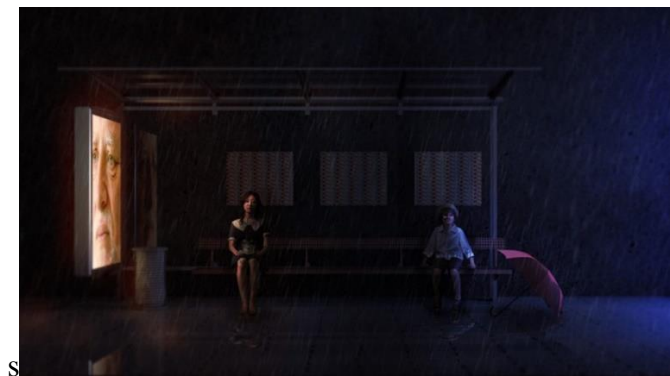
EXT. HALTE – MALAM

Establish: Sebuah halte dimana tokoh Eza dan Mia duduk.

Pada awal *scene 2*, Eza bekerja di stasiun dan beristirahat di sebuah halte tua ditengah kota. Disana, ia beristirahat dan bertemu dengan tokoh Mia yang sudah duduk lebih dulu di halte tersebut – terlihat sedang memikirkan sesuatu dan terlihat sedih. Disanalah awal mula relasi antara Eza dan Mia. Untuk itu, perancangan *shot* menggunakan *long shot* karena menurut Thompson & Bowen *long shot* bertujuan

untuk membangun pengetahuan penonton terhadap situasi. Dan untuk itulah *long shot* digunakan supaya penonton bisa tau dimana posisi Eza dan Mia berada dan dimana lokasi mereka dengan apa apa saja yang ada di sekitar mereka.

Teknik yang digunakan dalam menentukan posisi tata letak karakter serupa dengan teknik yang digunakan pada film *Kotonoha no Niwa* (Gambar 3.1), dimana dua tokoh duduk berjauhan untuk menggambarkan ketidak dikenalan satu sama lain. Untuk menentukan *angle* pada *shot*, penulis mengambil referensi dari film *My Neighbor Totoro* (gambar 3.9).



Gambar 3.19. Perancangan *scene 2 shot 2*

(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.20. Perancangan alternatif *scene 2 shot 2*

(Dokumentasi pribadi)

Dalam proses perancangan *scene 2 shot 2*, *shot* alternatif tidak dipilih karena melihat tujuan *shot* yang adalah untuk memvisualisasikan relasi antara Eza dan Mia yang bena-benar masih tidak mengenal sama sekali. Lebih baik bila *shot* berfokus pada tokoh bukan pada *environment*. Penggunaan komposisi berupa tata letak karakter lebih jelas pada gambar 3.19 dibandingkan dengan gambar 3.20 yang terlihat *flat*.

### **3.3.3. Scene 5 Shot 10**

EXT. Jembatan – MALAM

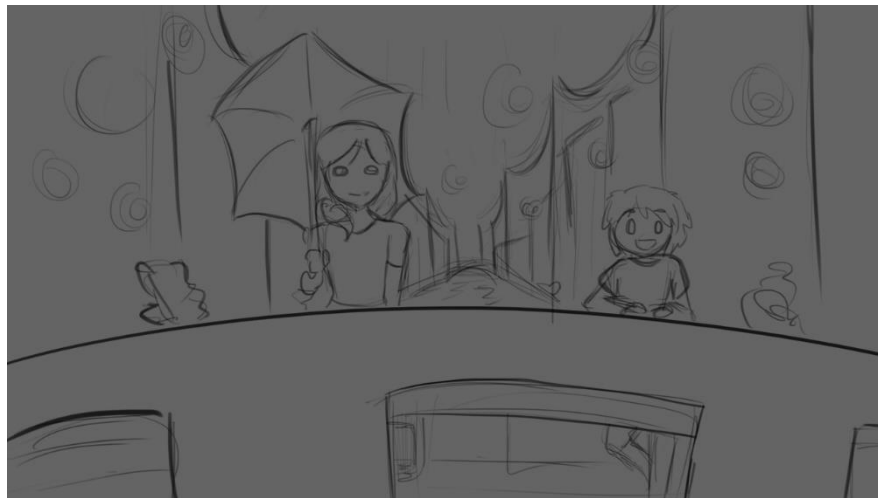
Establish: Eza dan Mia berdiri dibawah payung yang berada di tengah jembatan sambil menatapkan mata ke aliran sungai.

Pada *scene 5 shot 10*, divisualisasikan bahwa pada *shot* itu lah merupakan puncak dari kedekatan relasi antara Eza dan Mia. Mereka berdiri dibawah payung berdua. Dalam perancangan *shot* ini, untuk komposisi digunakannya referensi dari film *Kotonoha no Niwa* (gambar 3.5.) karena dengan menggunakan *matching eyeline* dan juga *long shot* pada *shot* dapat menciptakan sebuah interaksi berupa proses asosiasi yang baik.



Gambar 3.21. Perancangan *scene 5 shot 10*

(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.22. Perancangan alternatif *scene 5 shot 10*

(Dokumentasi pribadi)

Dalam perancangan *scene 5 shot 10*, *shot* alternatif tidak dipilih karena perancangan *shot* ini berfokus pada kedekatan relasi antara Eza dan Mia. Bila dilihat dari gambar 3.22 tata letak tokoh membuat kedekatan Eza dan Mia tidak terlihat.

#### 3.3.4. *Scene 6 Shot 8*

EXT. Rumah Sandra – MALAM

Mia dan Sandra berdiri berdepan depan dan Sandra akan membuka pintu.

*Scene 5 shot 8* ini memvisualisasikan bahwa Mia akhirnya sampai kerumah Sandra. Sandra yang tidak mengetahui siapa yang mengetuk pintunya hendak membuka pintu. Dalam *shot* ini, divisualisasikan bahwa Mia dan Sandra benar benar berada di dunia yang berbeda, bentuk visual dibentuk lewat komposisi bentuk kotak dan garis yang saling mengotaki kedua tokoh, Teknik yang digunakan diambil dari frozen pada gambar3.13. dimana karakter dibatasi oleh tembok dengan tujuan untuk memberi sekat antara karakter.



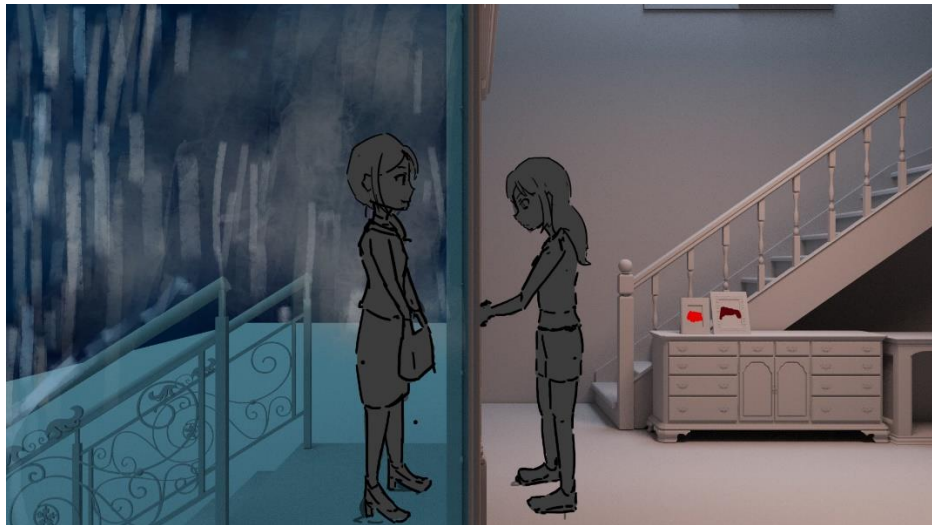
Gambar 3.23. Perancangan *scene 6 shot 8*

(Dokumentasi pribadi)





Gambar 3.24. Perancangan alternatif *scene 6 shot 8*  
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.25. Perancangan alternatif *scene 6 shot 8*  
(Dokumentasi pribadi)

Perancangan *shot* dipilih dikarenakan tata letak karakter dan interaksi terlihat lebih baik di gambar 3.23 dibandingkan 3.24. Dan pada gambar 3.24, tidak terlihatnya interaksi antara Sandra dan Mia.

### 3.3.5. *Scene 6 Shot 12*

EXT. Rumah Sandra - MALAM

Mia tersandar ke pintu karena sedih bahwa anaknya Sandra telah menolaknya.

Pada *shot* ini, divisualisasikan bahwa Mia sedang tersedih di depan pintu karena Sandra telah menolaknya. Referensi yang digunakan dalam *shot* ini adalah film animasi 3D “Frozen” dimana Anna dan Elsa saling bersedih di depan pintu dan ada sekat yaitu pintu diantara mereka dengan *headroom* yang memiliki kontras satu dengan yang lainnya dengan tujuan untuk menimbulkan kesan penolakan.



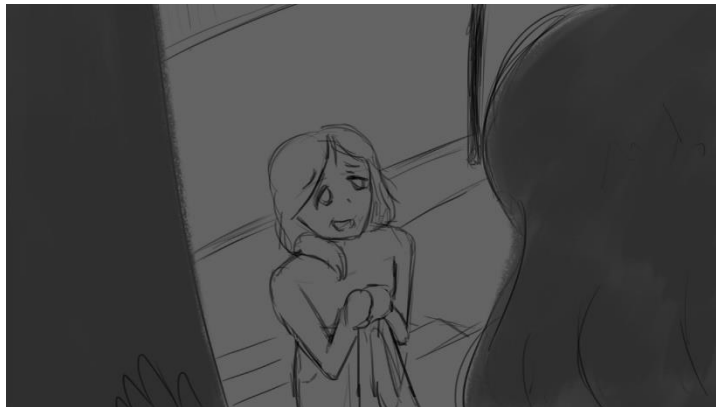
Gambar 3.26. Perancangan *scene 6 shot 12*

(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.27. Perancangan *scene 6 shot 12*

(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.28. Perancangan alternatif *scene 6 shot 12*

(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.29. Perancangan alternatif *scene 6 shot 12*

(Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.30. Perancangan alternatif *scene 6 shot 12*

(Dokumentasi pribadi)

Sebelum sampai pada sketsa terakhir yaitu gambar 3.26. dan gambar 3.27. awalnya *scene 6 shot 12* ini terbagi menjadi tiga *shot* yang berbeda yaitu pada gambar 3.28., gambar 3.29. dan gambar 3.30. alasan utama terjadi pergantian dari tiga *shot* berbeda menjadi satu *shot* adalah untuk memperkuat kesan penolakan yang terjadi pada tokoh Mia dan Sandra karena momen yang didapat ketika tiga *shot* digabungkan menjadi satu *shot* jauh lebih baik dan efisien dalam perancangan *shot*, ada juga tambahan yaitu pergerakan kamera dari gambar 3.27. menuju gambar 3.26. pergerakan ini digunakan untuk memvisualisasikan langsung tentang apa yang sedang dihadapi kedua tokoh, teknik ini diambil dari referensi film animasi 3D “Frozen” pada gambar 3.15. dan gambar 3.17.